

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.

1986

**KHAV \*** P36 86-217283/33 ★SU 1202-604-A  
 Logical thinking development puzzle - has cube form with corner  
 indicating lamps connected to selectors and with switches on sides.  
 KHARK AVIATION INST 29.06.84-SU-761989

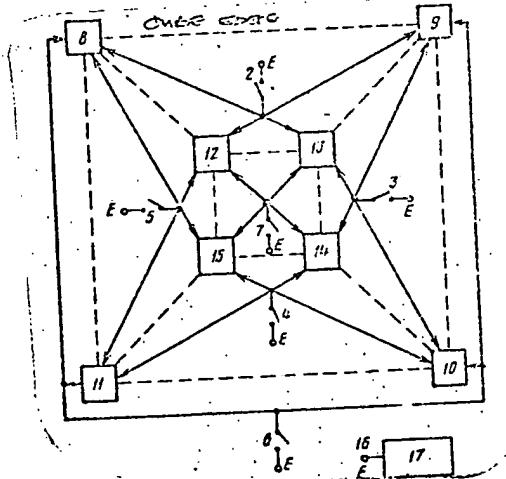
(07.01.86) A63f-09

29.06.84 as 761989 (121MI)  
 Puzzle based on analysis and selection of the different methods of  
 switching light indicators develops logical thinking and memory and  
 can be used for teaching mathematics. It has a form of a cube with  
 switches (2-7) on its sides and indicating lamps (8-15) on corners and  
 includes power source (16,17). Lamps are connected to selectors  
 outputs. Battery may be used for power source and push button  
 switches must now show their on or off positions.

Source (17) signal goes to first contacts of the switches (2-7) and if  
 the latter are closed, second contacts send signals to selectors and  
 light corresponding lamps. Lighted lamp does not indicate closure of  
 a specific switch. It shows that one switch out of three, or a pair or  
 three switches together are closed. Final selection rests with the  
 player. The object of the game is to light or to extinguish all  
 indicators by pressing switches in correct order.

**USE/ADVANTAGE** - As a pastime. Is more interesting.  
 Bul.1/7.1.86 (3pp Dwg.No.2/3)

N86-162054





СОЮЗ СОВЕТСКИХ  
СОЦИАЛИСТИЧЕСКИХ  
РЕСПУБЛИК

(19) SU (11) 1202604 A

(51) 4 A 63 F 9/00

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОМИТЕТ СССР  
ПО ДЕЛАМ ИЗОБРЕТЕНИЙ И ОТКРЫТИЙ

## ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К АВТОРСКОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВУ

(21) 3761989/18-12

(22) 29.06.84

(46) 07.01.86. Бюл. № 1

(71) Харьковский ордена Ленина авиационный институт им. Н. Е. Жуковского

(72) В. А. Дергачев

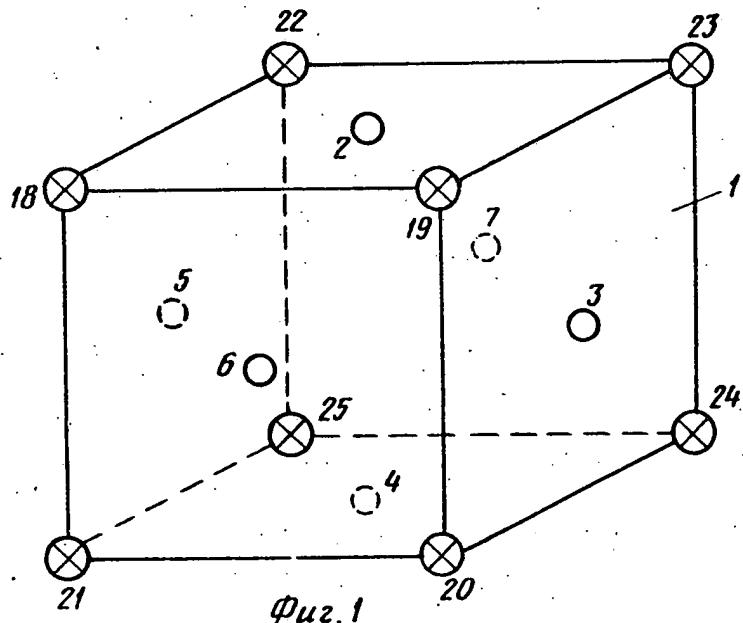
(53) 681.136.51(088.8)

(56) Патент США № 4060242,  
кл. А 63 В 71/06, 1977.

(54)(57) 1. УСТРОЙСТВО ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР, содержащее имитатор геометрической фигуры с индикатором, источник питания и выключатели, отличающееся тем, что, с целью

повышения занимательности игры, оно имеет элементы ИЛИ, а имитатор геометрической фигуры выполнен в виде куба, в вершинах которого размещены индикаторы, а в центрах его граней расположены выключатели, при этом один из выводов источника питания через выключатели соединен с входами соответствующих элементов ИЛИ, причем выходы всех элементов ИЛИ подключены к входам индикаторов.

2. Устройство по п. 1, отличающееся тем, что выключатели выполнены кнопочными без фиксации замкнутого или разомкнутого состояния.



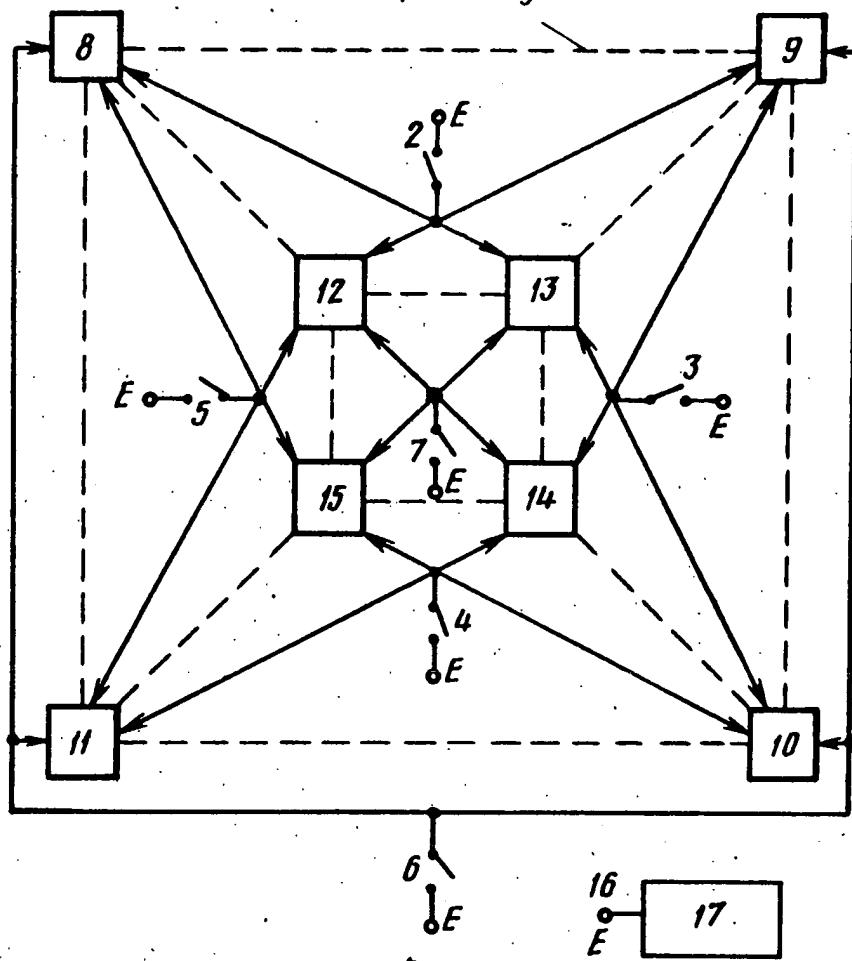
SU (11) 1202604 A



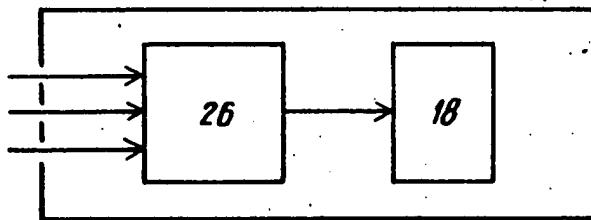
Предлагаемое устройство является комбинаторной игрой, основанной на переборе и анализе вариантов включения индикаторов, развивает логи-

ческое мышление, память и может быть использована при изучении основ математической логики.

Грань куба



Фиг. 2



Фиг. 3

Составитель С. Александров

Редактор В. Иванова

Техред И. Асталаш

Корректор О. Луговая

Заказ 8346/6

Тираж 394

Подписьное

ВНИИПИ Государственного комитета СССР

по делам изобретений и открытий

113035, Москва, Ж-35, Раушская наб., д. 4/5